NES-5C-FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

CAPTAIN PLANET

AND THE PLANETEERS

MINDSCAPE

763754
955783
637511
148574
786565
920272
793274

This seal is your assurance that Nintendo® has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliablity and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatability with your Nintendo Entertainment System™

Captain Planet Artwork Copyright ©1990 TBS Productions, Inc. & DIC Enterprises, Inc. All rights reserved. Software Copyright © 1991 Chris Gray Enterprises, Inc. All rights reserved. Copyright © 1991 Mindscape International. All rights reserved,

L'emballage de ce jeu permet d'éviter la mousse Styro et le plastique inutile. Sauf interdiction des règles concernant les produits alimentaires et pharmaceutiques, tout le papier et tout l'emballage sont faits à partir de matériaux recyclés.

This game is

Licensed by Nintendo®

for play on the

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
Captain Planet is a trademark of TBS Productions, Inc. & DIC Enterprises, Inc.

English

⚠ WARNING : DO NOT USE WITH FRONT OR REAR PROJECTION TV ⚠

Do not use a front or rear projection television with your Nintendo Entertainment System ("NES") and NES games. Your projection television screen may be permanently damaged if video games with stationary scenes or patterns are played on your projection television. Similar damage may occur if you place a video game on hold or pause. If you use your projection television with NES games, Nintendo will not be liable for any damage. This situation is not caused by a defect in the NES or NES games; other fixed or repetitive images may cause similar damage to a projection television. Please contact your TV manufacturer for further information.

Français

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nederlands

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie; is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

WHAT'S AT STAKE

Our World is in peril! *Gaia*, the Spirit of Earth, can no longer stand the terrible destruction plaguing our planet. She must have help! From Hope Island, Gaia casts her five magic rings around the world. Each of the five *Planeteers* receives a ring and its elemental power:

- *Kwame* from Africa has seen forests turn into deserts and wildlife disappear. His power is *Earth*.
- *Wheeler* from North America has seen the cities become polluted, unhealthy places for children and animals. His power is *Fire*.
- *Linka* from the Soviet Union has seen the terrible results of nuclear meltdown. Her power is *Wind*.
- *Gi* from Asia has seen how water pollution destroys animal habitats. Her power is *Water*.
- *Ma-Ti* from South America has seen the destruction of the rainforest begin. He wants to save the secrets of its healing plants — before it's too late! His power is *Heart*.

By all their powers combined, the Planeteers summon *Captain Planet*. An environmental superhero with supernatural powers, Captain Planet combines and magnifies all of the Planeteers powers, *Earth*, *Fire*, *Wind*, *Water*, and *Heart*. He can become any of these powers to fight enemies, get bonuses and save the planet. If Captain Planet is exposed to pollutants, such as acid rain, toxic waste, smog, etc., his powers are weakened. So it's up to you! Join in. Help save the planet. Take pollution down to zero. THE POWER IS YOURS!

GETTING STARTED

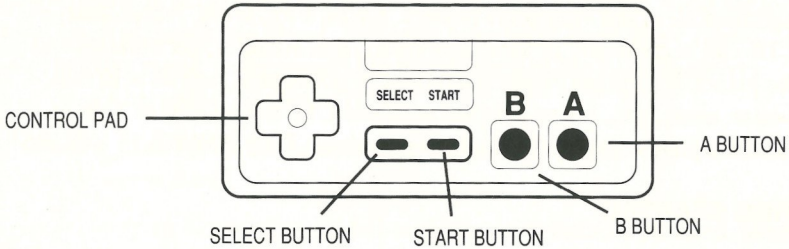
To play, follow these steps:

1. Put *Captain Planet and The Planeteers*, label side up, in your NES unit and close the lid.

2. Make sure your NES unit is properly connected, then press the **Power** button to turn it on.

3. Press **Start** to begin play.

Using the Controller



There are 5 levels. Each level has an outside and an inside challenge. On the outside levels, use the Planeteers' ships, the *Geo-Cruiser*, *Eco-Copter*, or *Eco-Sub*, to beat enemy ships, escape traps, and help animals. On the inside levels, help Captain Planet get bonuses, find the villains, and defeat them. THE POWER IS YOURS!

Use these controls to play all levels:

Select	Pauses so you can check your extra lives and score. Also continues the game.	
Start	Begins the game. During play, changes elemental powers.	
A	Outside levels:	Uses an elemental power.
	Inside levels:	Throws a punch.
B	Outside levels:	Turns your vehicle around.
	Inside levels:	Turns Captain Planet into an elemental power.
⬅	Move left.	
⬆	Move up.	
➡	Move right.	
⬇	Move down.	

ELEMENTAL POWERS

You have the five elemental powers in all levels as shown.

POWER		OUTSIDE	INSIDE
Fire		Shoots fireballs	Breaks or destroys things
Water		Shoots waves	Gets past toxic gas, smog, and acid
Wind		Circles vehicle with a defensive wind	Gets past things
Earth		Drops rocks	Breaks or destroys things
Heart		Be kind to animals	Be kind to animals

Hint: On inside levels use *Heart* power to get "mega" power.

BONUS PRIZES

Try to get bonuses on every level to increase fire power, speed up the Planeteers' ships, give Captain Planet invulnerability, or get up to 4 extra lives!

POWER	OUTSIDE	INSIDE
Crystals	Increases Planet Power Meter to full	Increases Planet Power Meter 2 notches
Fist	Increases the size of fire, rocks, & water	Increases Planet Power Meter to full
Planet	Gives you an extra life	Gives you an extra life
Shield		Protects Captain Planet from elements
Double Arrows	Ship shoots twice as fast	
Opposing Arrows	Ship shoots in opposite directions	
Triple Arrows	Ship shoots in 3 forward directions	
Lightning Bolts	Ship moves more quickly	

BE KIND TO ANIMALS

Being kind to animals always pays off. Some animals are just there to help you; others need your help to escape from oil slicks, nets, traps, and cages. Some animals are hard to find. Use *Heart* power to be kind to animals and to free them. Animals are necessary to save Planet Earth! Don't let the polluters win. GO PLANET! THE POWER IS YOURS!

LEVEL 1

Object

Hoggish Greedly is polluting the air and water by drilling, spilling, and refining oil! Use the Planeteers' Geo-Cruiser to fight enemy cruisers, plug refinery smokestacks, destroy armed oil rigs, and save suffering seals. At the end of the outside level, use *Fire* power to disarm the guns, then dock the Geo-Cruiser in the middle of the structure. Get Captain Planet through the oil refinery to shut it down. At the end, fly to the window where Hoggish Greedly is sitting and punch out the glass. He'll surrender. THE POWER IS YOURS!

Strategies

On the outside of Level 1:

- Use *Fire* power to shoot red cruisers and 3 large walking oil rigs.
- Watch out for cloaking ships that pop in and out of visibility.
- Use *Earth* power to drop rocks and plug the oil refinery smokestacks.
- Use *Wind* power to wash black oil off seals for big bonuses!

On the inside of Level 1:

- Try to get bonuses.
- Punch steel squares.
- Punch all blasters that fire green toxic waste.
- Avoid mines that explode and release green toxic waste.
- Use *Wind* power to get past green toxic waste.

LEVEL 2

Object

Dr. Blight and her malevolent computer, *M.A.L.*, have reprogrammed the Federal Computer System to designate National Parks as toxic waste dumps. *Sly Sludge* is trucking toxic waste to Yellowstone National Park and dumping it in a river! Use the Planeteers' Eco-Copter to fight enemy helicopters, stop trucks, and get help from the bear. At the end of the outside level, fly into the tunnel entrance to their secret laboratory. In two empty areas of the lab, switch to *Heart* power. This gives Captain Planet mega power to fly through almost anything. At the end, there are four Dr. Blights. M.A.L. has created three holograms to confuse you. Use one of your powers to find the *real* Dr. Blight and she will fly away. Go down to the next room and use one of your powers to short circuit and defeat M.A.L. THE POWER IS YOURS!

Strategies

On the outside of Level 2:

- Use *Earth* power to drop rocks in front of the trucks and stop them.
- Use *Fire* power to shoot the red helicopters.
- Use *Heart* power to get help from the bear.

On the inside of Level 2:

- Use *Water* power to get past red putrefied air and smoke screens.
- Punch robotic bats (they are not alive) to get bonuses.
- Use the *Shield* bonus to get past green lasers.

LEVEL 3

Object

Hoggish Greedly is out on bail! This time, he is netting dolphins and dumping toxic wastes in the ocean! Use the Planeteers' Eco-Sub to fight missile launchers, floating mines, and enemy ships. Along the way there are propellers on the ocean floor and the sides of caverns that push or pull the Eco-Sub. You only need to use *one* of the pushing propellers; avoid the others. At the end of the outside level, land in the pig-shaped entrance to the illegal dolphin cannery. On the inside, help Captain Planet avoid traps, get bonuses, and shut down the cannery. At the end, Hoggish Greedly has a toxic fish gunk gun. Get past the fish grinders, touch the gun, and he'll surrender. THE POWER IS YOURS!

Strategies

On the outside of Level 3:

- Use *Earth* power to drop rocks on open missile launchers and floating mines (3 rocks destroy a mine).
- Save the whales.
- Press ⬆ or ⬇ to escape the pull of propellers.

On the inside of Level 3:

- Use various powers to get past toxic fish gunk.
- Use *Wind* power to get past fish grinders.
- Punch silver spheres.
- Punch small yellow robots.

LEVEL 4

Object

Looten Plunder and his henchman, *Argos Bleak*, are trapping elephants and killing them for ivory. Fly the Planeteers' Eco-Copter across the desert and free trapped elephants. At the end of the outside level, put the Eco-Copter down on the ivory factory's landing pad. On the inside, help Captain Planet free caged elephants and get bonuses. At the end, Captain Planet must chase Looten Plunder and Argos Bleak in their Hovercraft and punch it. Move quickly or they will elude you. THE POWER IS YOURS!

Strategies

On the outside of Level 4:

- Use *Fire* power to shoot enemy helicopters. Fly half way up and shoot quickly. If you miss, turn around and shoot again.
- Use what you know to get Captain Planet past radar guns that fire heat seeking missiles.
- Elephants never forget, so don't let the Planeteers forget the elephants.

On the inside of Level 4:

- Use a power to break open cages, then use *Heart* power on the elephants.
- Use one of the powers before Captain Planet touches red acid.
- Don't hesitate to attack unfolding blue robots.
- Knock out the spider robots (they are not alive).

LEVEL 5

Duke Nukem is producing harmful CFCs that are destroying the protective ozone layer over Antarctica. This is a fast-paced destroy or be destroyed level. Fly the Planeteers' Geo-Cruiser past the ice caverns, lasers, falling ice, and enemy cruisers. At the end of the outside level, use the landing pad at the CFC factory. This is the toughest level, so Captain Planet needs all his powers and any bonuses he can get to destroy the factory! This level has large spheres that Captain Planet must pass, but they will kill him, if he touches them. At the end, Captain Planet meets Duke Nukem, who throws radioactive particles. To defeat Duke Nukem, punch the white reflector shields to deflect particles toward the transformer. When these particles hit the transformer, it is destroyed, and he'll surrender. THE POWER IS YOURS!

Strategies

On the outside of Level 5:

- Use *Earth* power to drop rocks on some of the lasers.
- Shoot tanks 5 times to destroy them.
- It pays to help penguins. You should know what power to use!

On the inside of Level 5:

- Use *Water* power to turn red spheres green, then destroy them with other powers.
- Fly into lightning bolts transporters, which bring you closer to the end. (Except some, which take you back to the beginning!)
- Punch red robots' heads when they are extended, but watch out for their laser rings.

HELPFUL HINTS

To get past oil rigs, disarm the guns, then shoot the legs until they break and stop walking. You can then fly past the ship (only at the legs).

You can save powers by making Captain Planet punch green spheres.

Look at fish grinders to see which direction they are moving.

If you have 4 lives and a bonus changes form (free life/shield/extra Planet power), wait for something you need.

To get past toxic waste falls, use *Wind* or *Water* power.

You need the bear's help!

You can't punch all silver spheres, because some explode. To pass them, get close enough to make them shake, then fly away. They will self destruct.

One blue robot is a decoy; ignore it.

Look for an octopus' garden in the sea.

Something besides *Fire* also destroys enemy cruisers, helicopters, and ships.

Conseil

Peu de personnes seulement sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Cependant, ceux qui n'ont jamais fait de crise peuvent être atteints sans que leur maladie n'ait été détectée. Nous vous suggérons de consulter votre médecin si vous êtes épileptique ou si, en jouant à des jeux vidéo, vous présentez un ou plusieurs des symptômes suivants : troubles de la vue, contractions musculaires, autres mouvements involontaires, perte de connaissance, troubles mentaux et/ou convulsions.

ENJEU

Notre monde est en péril ! Gaia, l'esprit de la Terre ne peut plus supporter la terrible destruction qui menace notre planète. Elle doit obtenir de l'aide! Depuis Hope Island, elle lance ses cinq anneaux magiques autour du monde. Chacun des cinq Planeteers reçoit un anneau et sa force élémentaire:

- *Kwame,* d'Afrique, a vu les forêts se transformer en déserts et la vie sauvage disparaître. Sa force est la *Terre.*
- *Wheeler,* d'Amérique du Nord, a vu la pollution atteindre les villes, endroits désormais malsains pour les enfants et les animaux. Sa force est le *Feu.*
- *Linka,* d'Union soviétique, a vu les retombées catastrophiques de la fusion nucléaire. Sa force est le *Vent.*
- *Gi,* d'Asie, a vu la pollution de l'eau détruire les habitats des animaux. Sa force est l'*Eau.*
- *Ma-Ti,* d'Amérique du Sud, a vu le début de la destruction de la forêt tropicale. Il veut sauver les secrets des plantes guérissantes qui y poussent – avant qu'il ne soit trop tard ! Sa force est le *Coeur.*

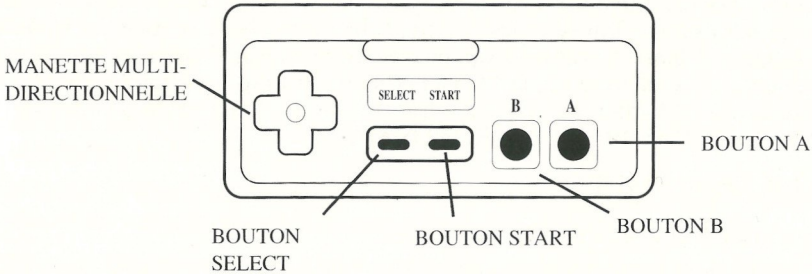
De toutes leurs forces, les Planeteers appellent *Captain Planet.* Superhéros avec des forces surnaturelles, Captain Planet combine et amplifie toutes les forces des *Planeteers* : *Terre, Feu, Vent, Eau* et *Coeur.* Il peut se transformer en une de ces forces pour combattre les ennemis, obtenir des bonus et sauver la planète. Si Captain Planet est exposé aux polluants tels que les pluies acides, les déchets toxiques, le brouillard enfumé, et ainsi de suite, ses forces s'affaiblissent. À vous de jouer ! Participez. Aidez à sauver la planète. Réduisez la pollution à néant. LE POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS !

POUR DEMARRER

Pour jouer, procédez aux étapes suivantes :

1. Mettez *Captain Planet and The Planeteers,* étiquette vers le haut, dans votre unité NES et fermez le couvercle.
2. Vérifiez que votre unité NES est correctement connectée puis appuyez sur le bouton d'alimentation.
3. Appuyez sur Start pour commencer à jouer.

Utilisation de la console



Chacun des 5 niveaux comprend un défi extérieur et un défi intérieur. Aux niveaux extérieurs, venez à bout des navires ennemis, échappez aux pièges et aidez les animaux grâce aux navires des Planeteers : le *Geo-Cruiser*, l'*Eco-Copter* ou l'*Eco-Sub*. Aux niveaux intérieurs, aidez Captain Planet à obtenir des bonus, à trouver et à battre les méchants. LE POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS !

Pour jouer à tous les niveaux :

Bouton Select	Vous permet de vous arrêter pour vérifier votre nombre de vies supplémentaires et votre score et de continuer le jeu.	
Bouton Start	Sert à commencer le jeu et à changer les forces élémentaires.	
Bouton A	Niveaux extérieurs : Niveaux intérieurs :	Sert à utiliser une force élémentaire. Donne un coup de poing.
Bouton B	Niveaux extérieurs : Niveaux intérieurs :	Fait tourner votre véhicule. Transforme Captain Planet en une force élémentaire.
⬅	Déplacement vers la gauche.	
⬆	Déplacement vers le haut.	
➡	Déplacement vers la droite.	
⬇	Déplacement vers le bas.	

FORCES ELEMENTAIRES

A chaque niveau, vous avez à votre disposition les cinq forces élémentaires.

Force	Extérieur	Intérieur
Feu	Envoie des boules de feu	Casse ou détruit les objets
Eau	Envoie des vagues	Passe à travers les gaz toxiques, les fumées et les pluies acides
Vent	Entoure les véhicules d'un vent défensif	Passe à travers les objets
Terre	Lance des rochers	Casse ou détruit les objets
Coeur	Traite bien les animaux	Traite bien les animaux

Tuyau : aux niveaux intérieurs, servez-vous de la force *Coeur* pour obtenir une "méga" force.

BONUS

Essayez d'obtenir des bonus à tous les niveaux pour accroître la force du feu, pour accélérer les navires des Planeteers, pour rendre Captain Planet invulnérable ou pour obtenir jusqu'à 4 vies supplémentaires !

Force	Extérieur	Intérieur
Cristaux	Augmente au maximum le compteur de la force planétaire	Augmente de deux crans le compteur de la force planétaire
Poing	Augmente la puissance du feu et de l'eau et la taille des rochers	Augmente au maximum le compteur de la force planétaire
Planète	Vous donne une vie supplémentaire	Vous donne une vie supplémentaire
Bouclier		Protège Captain Planet de tout élément
Double flèche	Le navire tire 2 deux fois plus vite	
Flèches en direction opposée	Le navire tire dans la direction opposée	
Triple flèche	Le navire tire dans 3 différentes directions	
Éclairs	Le navire se déplace plus vite	

BIEN TRAITER LES ANIMAUX

Le bon traitement des animaux est rémunérateur. Certains animaux ne sont là que pour vous aider et d'autres ont besoin de votre aide pour s'échapper des marées noires, des filets, des pièges et des cages. Certains animaux sont difficiles à trouver. Servez-vous de la force du *Coeur* pour bien traiter les animaux et pour les libérer. Ils sont nécessaires pour sauver la Terre ! Ne laissez pas gagner les pollueurs. ALLEZ-Y ! LE POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS !

NIVEAU 1

Objet

Hoggish Greedly est en train de polluer l'air et l'eau en forant, déversant et en raffinant du pétrole ! Servez-vous du Geo-Cruiser des Planeteers pour combattre les croiseurs ennemis, boucher les cheminées des raffineries,détruire les plates-formes pétrolières armées et pour sauver les phoques souffrants. A la fin du niveau extérieur, utilisez la force du *Feu* pour désarmer les canons, puis amarrez le Geo-Cruiser au milieu de la structure. Envoyez Captain Planet dans la raffinerie pour la fermer à tout jamais. A la fin, précipitez-vous vers la fenêtre de Hoggish Greedly et brisez la vitre. Il se rendra. LE POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS !

Stratégies

A l'extérieur du niveau 1:

- Avec la force du *Feu* tirez sur des croiseurs rouges et 3 grands derricks.
- Avec la force *Terre* faites tomber des rochers et obturez les cheminées des raffineries de pétrole.
- Avec la force du *Vent* protégez les phoques contre la marée noire et décrochez des primes importantes !

A l'intérieur du niveau 1:

- Essayez d'obtenir des primes.
- Détruisez les carrés d'acier.
- Détruisez toutes les armes qui tirent des déchets toxiques verts.
- Evitez les mines qui explosent et lâchent des déchets toxiques verts.
- Utilisez la force du *Vent* pour dépasser les déchets toxiques verts.

NIVEAU 2

Objet

Dr Blight et son ordinateur malveillant, *M.A.L.,* ont reprogrammé le système informatique national pour faire des parcs nationaux des dépôts de déchets toxiques. *Sly Sludge* transporte des déchets toxiques au parc national de Yellowstone et les déverse dans une rivière ! Utilisez l'Eco-Copter des Planeteers pour combattre les hélicoptères ennemis, pour arrêter les camions et pour vous faire aider de l'ours. A la fin du niveau extérieur, allez à l'entrée du tunnel et rendez-vous à leur laboratoire secret. Lorsque vous atteignez deux pièces vides du laboratoire, mettez la force sur *Coeur.* Captain Planet reçoit alors une mégaforce et peut voler à travers pratiquement n'importe quoi. A la fin, il y a quatre docteurs Blight. M.A.L. a créé trois hologrammes pour vous dérouter. A l'aide d'une de vos forces, trouvez le *vrai* Dr Blight pour le faire fuir. Passez à la pièce suivante et utilisez une de vos forces pour court-circuiter et vaincre M.A.L. LE POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS !

Stratégies

A l'extérieur du niveau 2 :

- Utilisez la force *Terre* pour lancer des rochers afin d'arrêter les camions.
- Utilisez la force du *Feu* pour tirer sur les hélicoptères rouges.
- Utilisez la force du *Coeur* pour vous faire aider de l'ours.

A l'intérieur du niveau 2 :

- Utilisez la force de *l'Eau* pour passer à travers l'air rouge putréfié et les écrans de fumée.
- Frappez du poing les robots chauves-souris pour obtenir des bonus.
- Utilisez le bonus du *Bouclier* pour passer à travers les lasers verts.

NIVEAU 3

Objet

Hoggish Greedly est en liberté surveillée ! Cette fois, il prend des dauphins au filet et déverse des déchets toxiques dans l'océan ! Utilisez l'Eco-sub des Planeteers pour combattre les lanceurs de missiles, les mines flottantes et les navires ennemis. Pendant tout le parcours, des hélices situées au fond de l'océan et sur les parois latérales des grottes poussent ou tirent l'Eco-Sub. Vous n'avez besoin d'utiliser qu'*une* des hélices poussantes. Evitez les autres. A la fin du niveau extérieur, atterrissez devant l'entrée de l'usine clandestine de conserve de viande de dauphin (l'entrée est en forme de cochon). Au niveau intérieur, aidez Captain Planet à éviter les pièges, à obtenir des bonus et à fermer les portes de la conserverie. A la fin, Hoggish Greedly a un fusil à magma de poisson toxique. Passez à travers les broyeurs de poissons, touchez le fusil et il se rendra. LE POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS !

Stratégies

A l'extérieur du niveau 3 :

- Utilisez la force *Terre* pour lancer des rochers sur les lanceurs de missiles et sur les mines flottantes (3 rochers suffisent pour détruire une mine).
- Sauvez les baleines.
- Appuyez sur + ou sur [pour échapper à la traction des hélices.

A l'intérieur du niveau 3 :

- Utilisez plusieurs forces pour passer à travers le magma de poisson toxique.
- Utilisez la force du *Vent* pour passer à travers les broyeurs de poissons.
- Frappez du poing les boules d'argent.
- Frappez du poing les petits robots jaunes.

NIVEAU 4

Objet

Looten Plunder et son acolyte, *Argos Bleak,* prennent des éléphants au piège et les tuent pour leur ivoire. Survolez le désert à l'aide de l'Eco-Copter des Planeteers et libérez les éléphants pris au piège. A la fin du niveau extérieur, posez l'Eco-Copter sur la rampe d'atterrissage de l'usine d'ivoire. A l'intérieur, aidez Captain Planet à libérer les éléphants mis en cage et obtenez des bonus. A la fin, Captain Planet doit poursuivre Looten Plunder et Argos Bleak dans leur aéroglisseur et toucher ce dernier. Déplacez-vous rapidement ou ils vont vous échapper. LE POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS !

Stratégies

A l'extérieur du niveau 4 :

- Utilisez la force du *Feu* pour abattre les hélicoptères ennemis. Montez jusqu'à mi-hauteur et tirez rapidement. Si vous ratez la cible, retournez-vous et tirez de nouveau.
- Utilisez vos connaissances pour faire passer Captain Planet à travers les canons radar qui lancent des missiles thermoguidés.
- Les éléphants n'oublient jamais. Ne laissez donc pas les Planeteers les oublier.

A l'intérieur du niveau 4 :

- Utilisez une force pour ouvrir les cages puis utilisez la force du *Coeur* sur les éléphants.
- Utilisez une des forces avant que Captain Planet ne touche l'acide rouge.
- N'hésitez pas à attaquer les robots bleus qui se déploient.
- Frappez les robots araignées.

NIVEAU 5

Objet

Duke Nukem produit des CFC nuisibles qui détruisent la couche d'ozone qui protège l'Antarctique. A ce niveau, vous devez vite détruire ou vous serez détruit. Pilotez le Geo-Cruiser des Planeteers à travers les grottes de glace, les lasers, les chutes de glace et les croiseurs ennemis. A la fin du niveau extérieur, utilisez la rampe d'atterrissage de l'usine de CFC. Ce niveau est le plus difficile. Par conséquent, Captain Planet a besoin de toutes ses forces et de tous les bonus possibles pour détruire l'usine ! Ce niveau comprend de grandes sphères que Captain Planet doit traverser sans toucher, sinon il est mort. A la fin, il rencontre Duke Nukem qui lance des particules radio-actives. Pour vaincre Duke Nukem, frappez les boucliers blancs réflecteurs pour renvoyer des particules vers le transformateur. Quand celui-ci est atteint, il est détruit et Duke Nukem capitule. LE POUVOIR EST ENTRE VOS MAINS!

Stratégies

A l'extérieur du niveau 5 :

- Utilisez la force *Terre* pour jeter des rochers sur quelques lasers.
- Tirez 5 fois sur les chars pour les détruire.
- L'aide aux pingouins est rentable. Vous devez savoir quelle force utiliser !

A l'intérieur du niveau 5 :

- Utilisez la force de *l'Eau* pour rendre vertes les sphères rouges puis détruisez-les à l'aide des autres forces.
- Allez dans les transporteurs d'éclairs qui vous rapprochent de la fin (sauf certains qui vous ramènent au début !)
- Lorsque les têtes des robots rouges sont tendues, frappez-les. Faites attention cependant à leurs anneaux laser.

CONSEILS UTILES

Pour survoler les plates-formes pétrolières, désarmez les canons puis abattez les piliers. Vous pouvez alors survoler le navire (seulement au niveau des piliers).

Vous pouvez économiser des forces en faisant en sorte que Captain Planet frappe des sphères vertes.

Regardez les broyeurs de poissons pour voir dans quelle direction ils se déplacent.

Si vous avez 4 vies et une forme de changement de bonus (vie libre/bouclier/force de planète supplémentaire), attendez quelque chose dont vous avez besoin.

Pour éviter les chutes de déchets toxiques, utilisez la force du *Vent* ou de *l'Eau.*

Vous avez besoin de l'aide de l'ours !

Vous ne pouvez pas frapper toutes les sphères d'argent parce que certaines explosent. Pour passer à travers, rapprochez-vous suffisamment pour les faire trembler puis éloignez-vous. Elle s'auto-détruiront.

Il y a un leurre parmi les robots bleus. Ne le prenez pas en compte.

Cherchez un jardin de pieuvre dans la mer.

A part le *Feu,* quelque chose permet également de détruire les hélicoptères et les navires ennemis.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI FRANCE garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI FRANCE réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans factures ou après expiration de la durée de la garantie seront aux choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez: 16 (1) 34.40.33.33.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B V (<BANDAI>) garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO GAME PAK (<Cartouche>) (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez BANDAI/Nintendo Service au no. 02/478.92.08 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après acquisition.

Advies

Een klein aantal mensen kan epileptische aanvallen krijgen als ze knipperende lichten of beelden zien die gewoonlijk aanwezig zijn in onze normale omgeving. Deze personen kunnen aanvallen krijgen terwijl ze televisie kijken of bepaalde videospellen spelen. Spelers die nooit aanvallen hebben gehad kunnen toch ongemerkt een epileptische conditie hebben. Wij raden aan om uw arts te raadplegen als u epileptisch bent of als u tijdens videospellen één of meer van de volgende symptomen ervaart: veranderend gezichtsvermogen, spiertrillingen, andere ongewilde bewegingen, verlies van gewaarzijn van de omgeving, geestelijke verwarring en/of stuiptrekkingen.

WAT ER OP HET SPEL STAAT

Onze wereld is in gevaar! *Gaia,* de Geest van de Aarde kan de verschrikkelijke afbraak van onze planeet niet langer verdragen. Ze heeft hulp nodig! Vanuit Hope Island werpt Gaia haar vijf toverringen over de wereld. Ieder van de vijf *Planeteers* ontvangt een ring met de daarbij horende natuurkracht.

- *Kwame* uit Afrika heeft oerwouden in woestijnen zien veranderen en de wilde dieren zien verdwijnen. Zijn kracht is de *Aarde.*
- *Wheeler* uit Noord-Amerika heeft gezien hoe de verontreiniging de steden heeft veranderd in ongezonde plaatsen voor kinderen en dieren. Zijn kracht is het *Vuur.*
- *Linka* uit Rusland heeft de verschrikkelijke gevolgen van ongelukken met kernreactoren gezien. Haar kracht is de *Wind.*
- *Gi* uit Azië heeft gezien hoe de verontreiniging van water de verblijfplaatsen van dieren verwoest. Haar kracht is het *Water.*
- *Ma-Ti* uit Zuid-Amerika heeft gezien hoe de verwoesting van de regenwouden begon. Hij wil de geheimen van haar helende planten redden, voordat het te laat is! Zijn kracht is het *Hart.*

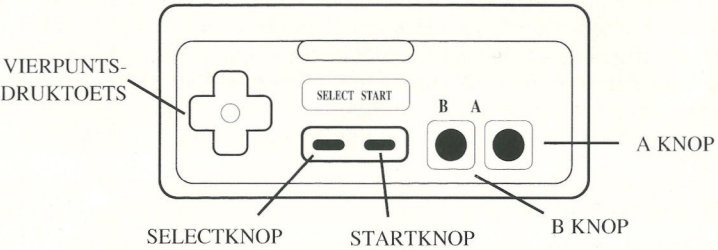
Met vereende krachten roepen de Planeteers *Captain Planet* op, een milieu-superheld met bovennatuurlijke krachten. Captain Planet verenigt en vergroot alle krachten van de Planeteers, *Aarde, Vuur, Wind, Water* en *Hart.* Hij kan de belichaming worden van elk van deze krachten om vijanden te bestrijden, bonussen te krijgen en de planeet te redden. Als Captain Planet blootgesteld wordt aan verontreinigingen als zure regen, giftige afvalstoffen, smog, etc., worden zijn krachten verzwakt. Het ligt dus helemaal aan jou! Doe mee, Help de planeet te redden. Breng verontreiniging tot niets terug. JIJ HEBT DE KRACHT!

HOE JE START

Om te spelen moeten de volgende instrukties worden uitgevoerd:

1. Doe de *Captain Planet and The Planeteers* cassette met het label naar boven in je NES en doe het deksel dicht.
2. Zorg ervoor dat je NES-apparaat goed is aangesloten en druk dan op de aan/uit-knop om hem aan te zetten.
3. Druk op de Startknop om met spelen te beginnen.

Het gebruik van de vierpuntsdruktoets



Er zijn 5 levels. Elk level heeft een uitdaging zowel buiten als binnen. Op de buiten-levels moet je de schepen van de Planeteers, *Geo-Cruiser, Eco-Cruiser* of *Eco-Sub* gebruiken om de schepen van de vijand te verslaan, valstrikken te ontvluchten en dieren te helpen. Op de binnen-levels moet je Captain Planet helpen met het vergaren van bonussen, het vinden van boeven en het verslaan daarvan. JIJ HEBT DE KRACHT!

Gebruik deze knoppen om alle levels te spelen:

Selectknop	Pauzeert zodat je je extra levens en je puntentotaal na kunt kijken. Start daarna het spel weer opnieuw.	
Startknop	Begint het spel. Tijdens het spel worden de natuurkrachten erdoor verwisseld.	
A knop	Buiten-levels:	Gebruikt een natuurkracht.
	Binnen-levels:	Deelt een klap uit.
B knop	Buiten-levels:	Draait je voertuig om.
	Binnen-levels:	Verandert Captain Planet in een natuurkracht.
⬅	Naar links.	
⬆	Naar boven.	
➡	Naar rechts.	
⬇	Naar beneden.	

NATUURKRACHTEN

Je hebt op alle levels de vijf natuurkrachten die hier weergegeven zijn.

KRACHT	BUITEN	BINNEN
Vuur	Schiet vuurballen	Breekt of vernietigt dingen
Water	Schiet golven smog	Gaat langs giftige gassen, smog en zuur
Wind	Omringt voertuig met een verdedigende wind	Gaat langs allerlei dingen
Aarde	Laat rotsen vallen	Breekt of vernietigt dingen
Hart	Wees goed voor dieren	Wees goed voor dieren

Tip: Op binnen-levels kun je de *Hart*-kracht gebruiken om "mega"-kracht te krijgen.

BONUSPRIJZEN

Probeer op elk level bonussen te verdienen om je vuurkracht te vergroten, de schepen van de Planeteers sneller te maken, Captain Planet onkwetsbaar te maken, of maximaal 4 extra levens te verdienen!

KRACHT	BUITEN	BINNEN
Kristallen	Verhoogt de Planeet-kracht-meter tot bovenaan	Verhoogt de Planeetkracht-meter met twee graden
Vuist	Vergroot de omvang van vuur, rotsen en water	Verhoogt de Planeetkracht-meter tot bovenaan
Planeet	Geeft je een extra leven	Geeft je een extra leven
Scherm		Beschermt Captain Planet tegen de elementen
Dubbele pijlen	Schip schiet twee keer zo snel	
Tegengestelde pijlen	Schip schiet in tegen-overgestelde richtingen	
Driedubbele pijlen	Schip schiet in 3 voorwaartse richtingen	
Bliksemflitsen	Schip gaat sneller	

WEES GOED VOOR DIEREN

Goed zijn voor dieren wordt altijd beloond. Sommige dieren staan gewoon klaar om je te helpen; andere hebben je hulp nodig om te ontsnappen aan olievlekken, netten, valstrikken en kooien. Sommige dieren zijn moeilijk te vinden. Gebruik de *Hart*-kracht om goed te zijn voor dieren en ze te bevrijden. Dieren zijn noodzakelijk voor het redden van de Planeet Aarde! Laat de verontreinigers niet winnen. RED DE PLANEET! JIJ HEBT DE KRACHT!

LEVEL 1

Doel

Hoggish Greedly is de lucht en het water aan het vervuilen door het aanboren, morsen en raffineren van olie! Gebruik de Geo-Cruiser van de Planeteers om vijandige kruisers aan te vallen, schoorstenen van raffinaderijen dicht te stoppen, bewapende booreilanden te vernietigen en lijdende zeehonden te redden. Aan het einde van het buiten-level kun je de *Vuur*-kracht gebruiken om de wapens onklaar te maken waarna je de Geo-cruiser in het midden van de structuur moet aanleggen. Je moet dan Captain Planet door de olieraffinaderij heen zien te krijgen om hem stil te zetten. Aan het eind moet je naar het raam vliegen waar Hoggish Greedly zit en het glas inslaan. Hij geeft zich dan over. JIJ HEBT DE KRACHT!

Strategieën

Aan de buitenkant van Level 1:

- Gebruik de *Vuur*-kracht om op rode kruisers en 3 grote bewegende booreilanden te schieten.
- Gebruik de *Aarde*-kracht om rotsen te laten vallen en schoorstenen van olieraffinaderijen dicht te stoppen.
- Gebruik de *Wind*-kracht om zwarte olie van zeehonden af te wassen voor grote bonussen!

Aan de binnenkant van Level 1:

- Probeer bonussen te verdienen.
- Sla tegen stalen vierkanten.
- Geef alle vuurwapens die groene giftige afvalstoffen afvuren een oplawaai.
- Vermijd mijnen die ontploffen en groene giftige afvalstoffen afgeven.
- Gebruik de *Wind*-kracht om voorbij groene giftige afvalstoffen te komen.

LEVEL 2

Doel

Dr. Blight en haar slechtaardige computer, *M.A.L.* hebben het Federale Computer Systeem geherprogrammeerd om de Nationale Parken als stortplaats voor giftig afval te gebruiken. *Sly Sludge* is giftig afval naar het Yellowstone Park aan het vervoeren om het daar in een rivier te lozen! Gebruik de Eco-Copter van de Planeteers om de helicopters van de vijand aan te vallen, vrachtwagens tegen te houden en hulp te krijgen van de beer. Aan het einde van het buiten-level moet je de tunnel-ingang naar hun geheime laboratorium invliegen. In twee lege plaatsen in het laboratorium moet je op *Hart*-kracht overschakelen. Dit geeft Captain Planet mega-kracht om bijna overal doorheen te vliegen. Aan het einde zijn er *vier* Dr. Blights. M.A.L. heeft drie hologrammen gecreëerd om je in verwarring te brengen. Gebruik één van je krachten om de echte Dr. Blight te vinden en ze zal wegvliegen. Ga naar de volgende kamer en gebruik één van je krachten om M.A.L. kortsluiting te geven en hem te overwinnen. JIJ HEBT DE KRACHT!

Strategieën

Aan de buitenkant van Level 2:

- Gebruik de *Aarde*-kracht om rotsen voor vrachtwagens te laten vallen en ze tegen te houden.
- Gebruik de *Vuur*-kracht om op rode helicopters te schieten.
- Gebruik de *Hart*-kracht om hulp van de beer te krijgen.

Aan de binnenkant van Level 2:

- Gebruik de *Water*-kracht om rode bedorven lucht en rookschermen voorbij te komen.
- Geef de vleermuis-robots een oplawaai (het zijn geen levende wezens) om bonussen te vergaren.
- Gebruik de *Schild*-bonus om voorbij groene lasers te komen.

LEVEL 3

Doel

Hoggish Greedly is vrijgelaten op borgtocht! Deze keer is hij bezig dolfijnen in netten te vangen en giftige afvalstoffen in de oceaan te lozen! Gebruik de Eco-Sub van de Planeteers om raketlanceerinstallaties, drijvende mijnen en schepen van de vijand te bestrijden. Onderweg kom je propellers tegen op de bodem van de oceaan en aan de zijkanten van spelonken die de Eco-Sub voortduwen of aanzuigen. Je hoeft maar *één* van de duw-propellers te gebruiken; vermijd de anderen. Aan het einde van het buiten-level moet je in de varken-vormige ingang naar de conservenfabriek voor dolfijnen landen. Aan de binnenkant moet je Captain Planet helpen valstrikken te vermijden, bonussen te vergaren en de conservenfabriek stil te zetten. Aan het einde heeft Hoggish Greedly een wapen dat giftige vissmurrie afvuurt. Ga langs de vismalers, raak het wapen aan en hij geeft zich over. JIJ HEBT DE KRACHT!

Strategieën

Aan de buitenkant van Level 3:

- Gebruik de *Aarde*-kracht om rotsen te laten vallen op open raketlanceerinstallaties en drijvende mijnen (een mijn wordt door 3 rotsen vernietigd).
- Red de walvissen.
- Druk op + of [om aan de zuiging van de propellers te ontkomen.

Aan het eind van Level 3:

- Gebruik verschillende krachten om voorbij giftige vissmurrie te komen.
- Gebruik de *Wind*-kracht om voorbij vismalers te komen.
- Sla op zilveren kogels.
- Geef de kleine gele robotten een oplawaai.

LEVEL 4

Doel

Looten Plunder en zijn trawant, *Argos Bleak,* zijn vallen aan het zetten voor olifanten om ze te doden voor het ivoor. Vlieg in de Eco-Copter van de Planeteers over de woestijn en bevrijd olifanten die in vallen zitten. Aan het einde van het buiten-level moet je de Eco-Copter neerzetten op de landingsbaan van de ivoorfabriek. Aan de binnenkant moet je Captain Planet helpen jagen op Looten Plunder en Argos Bleak in hun Hoovercraft om hem een oplawaai te geven. Je moet snel zijn, anders zijn ze je te vlug af. JIJ HEBT DE KRACHT!

Strategieën

Aan de buitenkant van Level 4:

- Gebruik de *Vuur*-kracht om op helicopters van de vijand te schieten. Vlieg halverwege omhoog en schiet snel. Als je mist moet je omkeren en opnieuw schieten.
- Gebruik wat je weet om Captain Planet voorbij radarwapens te krijgen die hitte-zoekende raketten afvuren.
- Olifanten vergeten nooit iets, dus zorg ervoor dat de Planeteers de olifanten ook nooit vergeten.

Aan de binnenkant van Level 4:

- Gebruik een kracht om kooien open te breken en gebruik dan de *Hart*-kracht op de olifanten.
- Gebruik één van de krachten voordat Captain Planet rood zuur aanraakt.
- Aarzel niet om de zich ontvouwende blauwe robotten aan te vallen.
- Stel de spinrobots buiten werking (het zijn geen levende dieren).

LEVEL 5

Doel

Duke Nukem is schadelijke CFC's aan het produceren waardoor de beschermende ozonlaag boven de Zuidpool wordt vernietigd. Dit is een Level met een hoog tempo waar je vernietigt of wordt vernietigd. Vlieg in de Geo-Cruiser van de Planeteers voorbij de ijsspelonken, lasers, vallende ijsbrokken en kruisers van de vijand. Aan het einde van het buiten-level moet je de landingsbaan bij de CFC-fabriek gebruiken. Dit is het moeilijkste level, dus heeft Captain Planet al zijn krachten en alle mogelijke bonussen die hij te pakken kan krijgen nodig om de fabriek te vernietigen! In dit level zijn er grote bollen waar hij voorbij moet maar die hem doden als hij ze aanraakt. Aan het einde ontmoet Captain Planet Duke Nukem die met radioactieve deeltjes gooit. Om Duke Nukem te overwinnen moet je op de witte reflectorschilden slaan om daarmee deeltjes naar de transformator te laten weerkaatsen. Wanneer deze deeltjes de transformator raken wordt deze vernietigd en zal hij zich overgeven. JIJ HEBT DE KRACHT!

Strategiëen

Aan de buitenkant van Level 5:

- Gebruik de *Aarde*-kracht om rotsen op sommige lasers te laten vallen.
- Schiet 5 keer op tanks om ze te vernietigen.
- Het helpen van pinguins wordt beloond. Je weet vast wel welke kracht je moet gebruiken!

Aan de binnenkant van Level 5:

- Gebruik de *Water*-kracht om rode bollen in groene te veranderen en vernietig ze dan met andere krachten.
- Vlieg tegen transporteurs van bliksemflitsen aan, dat brengt je dicht bij het einde. (Behalve sommigen die je weer naar het begin terug brengen!)
- Sla op de hoofden van rode robotten wanneer deze uitgerekt zijn, maar kijk uit voor hun laser-ringen.

GOED OM TE WETEN

Om voorbij boortorens te komen, moet je de wapens onklaar maken en dan op de poten schieten totdat ze breken en niet meer verder kunnen. Je kunt dan voorbij het schip vliegen (alleen bij de poten).

Je kunt je krachten sparen door Captain Planet op groene bollen te laten slaan.

Kijk naar de vismalers om te ontdekken welke kant ze op gaan.

Als je 4 levens en een vormverandering die je een bonus oplevert (extra leven/scherm/extra Planeet-kracht) hebt moet je wachten op iets dat je nodig hebt.

Om voorbij een neerslag van giftige afvalstoffen te komen moet je de *Wind*- en *Water*-kracht gebruiken.

Je hebt de hulp van de beer nodig!

Je kunt niet op alle zilveren bollen slaan omdat sommige ontploffen. Om daaraan voorbij te komen moet je er zò dicht bij komen dat ze trillen. Vlieg dan weg. Ze zullen zichzelf dan vernietigen.

Eén van de blauwe robotten is een lokaas; negeer hem.

Zoek naar de tuin van de octopus in zee.

Behalve *Vuur*-kracht is er nog iets dat de kruisers, helicopters en schepen van de vijand vernietigt.

90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

Bandai B.V. (<BANDAI>) garandeert aan de eerste consument – koper/gebruiker dat dit Nintendo Entertainment System Game Pak (<Pak>) (met uitzondering van Game Pak Accessoires en Robot onderdelen) gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal – of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneeert u het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Postbus 564
3430 AN Nieuwegein
NEDERLAND
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
Nintendo Service-Monteur
Trade Mart B.P. 271
1020 Brussel
BELGIE
Tel. 02-478.92.08

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden – en zulks naar keuze van BANDAI – tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02/478.92.08 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan hat Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

Printed in Japan
Imprimé au Japon